

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALITA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD

Rizka Ramadhayanti¹⁾, Budiman Tampubolon²⁾, Hery Kresnadi²⁾

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar FKIP Untan Pontianak

Email : rizkaramadhayanti71@gmail.com

Abstract

The purpose of the research is to analyse the effect of the use of realia media toward the students' study result on the simple fraction in SDN 34 South of Pontianak on class 3. The method that has been used was experiment method with forms of quasi experimental research design in the stake non equivalent control group design. Research population of the entire grade 3A, 3B, 3C consists of 102 students in SDN 34 South of Pontianak. The research sample was a class sample that is class 3A (control) and class 3C (experiment class). Based on the result of data analysis, the median of post test in experiment class was 84,79 meanwhile the control class was 75,24. The hypothesis test result using t-test (Polled Variance) with dk 62 on 5 % significant level as known as table t = 1,669 obtained count (table t = 1,669). Then H_a accepted and H_o rejected. It could be conclude that there is an influence of the use of realia media toward students' study result on the simple fraction in SDN 34 South of Pontianak on class 3. The result of the calculation on the effect size in experiment class was 0,90 (high criteria). It means that the use of realia media gave high influence (effect) toward students' study result on simple fractions in SDN 34 South of Pontianak on class 3.

Keywords : Influence, Realia Media, Study Result

Pendidikan merupakan hal dasar yang digunakan untuk dapat mencerdaskan bangsa serta modal dasar yang digunakan untuk memajukan daya pikir manusia. Perkembangan sains dan teknologi seperti perkembangan *hand phone* (HP) yang dapat menjangkau setiap orang dimana pun tempatnya, peningkatan jumlah TV dengan berbagai tayangan dan berlangsung 24 jam, perkembangan komputer yang menjangkau berbagai bidang pekerjaan serta peningkatan berbagai jenis produk asing yang dapat dengan mudah dijumpai di pertokoan yang tentu dapat menyadarkan kita bahwa globalisasi telah masuk ke dalam negeri kita. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika sejak dini.

Dalam proses pembelajaran guru hendaknya dalam mengajar berpedomanan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan,

berdasarkan teori-teori pembelajaran, menggunakan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang menunjang dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut. Hal ini diharapkan agar tujuan pembelajaran yang disampaikan guru dapat mudah untuk diterima dan dipahami oleh siswa, sehingga berpengaruh terhadap perolehan hasil belajar siswa. Permendiknas No 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah khususnya mata pelajaran Matematika SD/MI salah satunya adalah “ Memahami konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung dan sifat-sifatnya, serta menggunakannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari”. Dengan demikian pembelajaran matematika sekolah dasar sangat penting diberikan kepada siswa sekolah dasar sebagai bekal dasar untuk

pemecahan masalah yang akan dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika hendaknya membekali siswa dengan kemampuan memahami suatu konsep matematika agar siswa dapat mengerti dengan berbagai bentuk soal yang mungkin bisa di buat dari sebuah konsep matematika. Oleh karena itu perlu dirancang sebuah pembelajaran yang membuat siswa mudah memahami dengan bantuan media realita karena pada umumnya siswa SD kelas III tahap pemahamannya pada operasi kongkret.

Teori Piaget (dalam Nyimas 2008: 2-4) menyatakan bahwa "Periode operasi kongkret (7 - 12 tahun) anak mengembangkan konsep dengan menggunakan benda-benda kongkret untuk menyelidiki hubungan dan model-model abstrak". Kemampuan intelektual anak umur 7-12 tahun merupakan tahap operasional kongkret. Jadi penggunaan media realita berupa buah jeruk sambal dan kertas origami dalam materi pecahan sederhana diharapkan memudahkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang akan disampaikan guru.

Pendapat lain dikemukakan oleh Teori Bruner (dalam Nyimas 2008: 1-6) menyatakan ada tiga model tahapan yang dapat dinyatakan sebagai proses belajar anak, yaitu: 1) tahap enaktif, dalam tahap ini penyajian yang dilakukan melalui tindakan anak secara langsung terlibat dalam manipulasi (mengotak-atik) objek, dengan menggunakan benda-benda kongkret atau menggunakan situasi yang nyata. 2) tahap ikonik, yaitu suatu tahap pembelajaran sesuatu pengetahuan dimana pengetahuan itu dipresentasikan (diwujudkan) dalam bentuk bayangan visual, gambar, atau diagram yang menggambarkan situasi kongkret yang terdapat pada tahap enaktif. 3) tahap simbolik dalam tahap ini bahasa adalah pola dasar simbolis. Anak memanipulasi symbol-simbol atau lambang objek tertentu".

Menurut Daryanto (2012: 240) menyatakan bahwa "Membelajarkan matematika kepada siswa, guru hendaknya lebih memilih berbagai variasi pendekatan, strategi, metode, yang sesuai dengan situasi

sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai". Berdasarkan pendapat Daryanto maka dapat dijelaskan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar seharusnya guru pandai menyesuaikan penggunaan metode, pendekatan, strategi serta media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang akan disampaikan agar siswa dapat mudah dan cepat dalam menerima pembelajaran.

Namun, pada kenyataannya saat ini pembelajaran matematika di Sekolah Dasar masih banyak ditemukan masalah. Sebab selama ini guru masih menggunakan cara mengajar dengan mengkomunikasikan pembelajaran yang cenderung satu arah dari guru ke siswa (ceramah), sehingga guru menjadi lebih mendominasi dalam proses pembelajaran. Hal yang demikian dapat membuat siswa menjadi kurang aktif sehingga siswa merasa menjadi jenuh.

Berdasarkan hasil wawancara di Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan pada tanggal 20 September 2016 dengan guru kelas III A yaitu ibu Mustika Oktaviani, S.Pd., dan guru kelas III C yaitu Ibu Desianti S.Pd., diperoleh fakta-fakta dalam proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan bahwa cara mengajar, lebih mendominasi guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi bosan. Siswa dalam memahami materi pecahan sederhana yaitu sulit menentukan bagian-bagian dari bentuk pecahan serta menyajikan nilai pecahan dari berbagai bentuk gambar dan membandingkan pecahan sederhana yang kadang membuat siswa menjadi keliru dalam membandingkan pecahan sederhana yang dilambangkan dengan simbol lebih besar ($>$), lebih kecil ($<$) dan sama dengan ($=$).

Setelah mengetahui pelaksanaan pembelajaran pecahan dari hasil analisis keadaan di sekolah dengan kebutuhan di sekolah, maka diperlukan suatu solusi untuk mengatasi hal tersebut yakni dengan menggunakan media pembelajaran agar siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk media pembelajaran yang akan digunakan adalah

media realita berupa buah jeruk sambal dan kertas origami.

Banyak peneliti yang telah mengadakan penelitian tentang penggunaan media realita. Penelitian Teha Yanti dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Realita Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Kota” hasil penelitiannya terdapat pengaruh penggunaan media realita hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan *effect size* diperoleh hasil 0,82 termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan penelitian Widiyanti dengan judul “Pengaruh penggunaan media realita pada pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 17 Pontianak Kota” hasil penelitiannya terdapat pengaruh penggunaan media realita hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan *effect size* diperoleh hasil 1,47 termasuk dalam kategori tinggi. Dari uraian yang telah dikemukakan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh penggunaan media realita terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas III Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan.”

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan bentuk *Quasi Experimental Design*, desain eksperimen *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas III terdiri dari tiga kelas yaitu kelas III A, III B, dan III C dengan jumlah 102 siswa. Sampel penelitian ini adalah kelas III A terdiri dari 33 siswa (kelas kontrol) dan kelas III C terdiri dari 33 siswa (kelas eksperimen). Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu: 1) Tahap persiapan, 2) Tahap pelaksanaan, 3) Tahap akhir.

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain: (1) Mempelajari media-media pembelajaran yang disesuaikan dengan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar; (2) Peneliti tertarik untuk menguji

pengaruh penggunaan media realita terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana; (3) Melaksanakan observasi pendahuluan.; (4) Melaksanakan wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui kebiasaan guru dalam proses pembelajaran apakah sudah pernah menggunakan media realita dalam proses pembelajaran atau tidak pernah khususnya materi pecahan sederhana; (5) Membuat kisi-kisi pre-test materi pengukuran waktu, panjang dan berat; (6) Membuat soal *pre-test* materi pengukuran waktu, panjang dan berat ; (7) Membuat kunci jawaban dan pedoman penskoran *pre-test* materi pengukuran waktu, panjang dan berat; (8) Melaksanakan pre-test di kelas III A dan III C materi pengukuran waktu, panjang dan berat; (9) Mengukur dan menilai jawaban siswa berdasarkan pedoman penskoran untuk diberi nilai dari 0 – 100; (10) Menganalisis hasil pre-test kelas III A dan III C, kelas III A ($\bar{x} = 73,82$, $s^2 = 217,84$, $SD = 14,75$, $\chi^2_{hitung} (7,657) < \chi^2_{tabel} (7,815)$ maka data *pre-test* untuk kelas III A berdistribusi normal, Kelas III C ($\bar{x} = 73,10$, $s^2 = 207,29$, $SD = 14,39$, $\chi^2_{hitung} (4,334) < \chi^2_{tabel} (7,815)$ maka data *pre-test* untuk kelas III C berdistribusi normal), uji homogenitas varians data *pre-test* $F_{hitung} (1,05) < F_{tabel} (1,59)$ maka data *pre-test* kedua kelompok dinyatakan homogen (tidak berbeda secara signifikan), uji hipotesis $t_{hitung} (0,2) < t_{tabel} (1,997)$, dengan demikian maka H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil *pre-test* siswa di kelas III B dan kelas III C; (11) Menyimpulkan hasil data pre-test; (12) Menetapkan kelas kontrol dan kelas eksperimen; (13) Membuat kisi-kisi soal post-test materi pecahan sederhana; (14) Membuat soal post-test materi pecahan sederhana; (15) Membuat kunci jawaban dan pedoman penskoran materi pecahan sederhana; (16) Melakukan validasi soal post-test; (17) Mengadakan uji coba soal di Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota untuk melihat tingkat realibilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal; (18) Mengolah dan menganalisis hasil uji coba soal (*reliabilitas*, tingkat kesukaran, dan daya pembeda); (19) Menentukan bahan literatur

dari KTSP dan silabus materi operasi pecahan sederhana; (20) Menyiapkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (21) Menyusun jadwal penelitian.

Tahap Pelaksanaan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran pada kelas III yaitu pada kelas eksperimen memberikan perlakuan dengan menggunakan buah jeruk sambal dan kertas origami (media realita) sedangkan pada kelas kontrol memberikan perlakuan menggunakan media gambar.

a. Pembelajaran di kelas control

1) Guru memberikan penjelasan disertai tanya jawab dengan siswa menggunakan media gambar yang ditempelkan pada papan tulis. 2) Guru menunjukkan gambar persegi panjang dibagi dua bagian yang sama kemudian berarsir salah satu bagiannya untuk memperkenalkan pecahan $\frac{1}{2}$ selanjutnya menunjukkan gambar persegi panjang dibagi lima bagian yang sama kemudian diarsir tiga bagian untuk memperkenalkan pecahan $\frac{3}{5}$ 3) Guru menuliskan di papan tulis nilai pecahan yang telah ditemukan dari media gambar daerah arsiran. 4) Guru membimbing siswa menggambar persegi panjang dibagi enam bagian yang sama kemudian diarsir dua bagiannya sehingga memiliki nilai $\frac{2}{6}$ dengan memperhatikan gambar pada papan tulis. 5) Guru mengawasi kegiatan siswa dalam menggambar persegi panjang berarsir sehingga memiliki nilai pecahan. 6) Guru membimbing siswa untuk membandingkan gambar persegi panjang yang dibagi menjadi dua bagian yang sama besar dengan persegi panjang yang dibagi menjadi empat bagian yang sama besar dari kedua gambar persegi panjang tersebut guru mengadakan tanya jawab dengan siswa bagian persegi panjang mana yang lebih besar, apakah persegi panjang yang dibagi dua bagian atau persegi panjang yang dibagi empat bagian dengan menuliskan simbol lebih besar (>), lebih kecil (<), ataupun sama dengan (=). 7) Guru meminta siswa untuk menuliskan simbol

lebih besar (>), lebih kecil (<), ataupun sama dengan (=) di papan tulis dari media gambar. 8) Siswa bersama guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui. 9) Siswa bersama guru melaksanakan refleksi dan tindak lanjut.

b. Pembelajaran di kelas eksperimen

1) Siswa diberikan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan media realita dan kaitannya dengan materi serta fungsi media tersebut. 2) Pertama guru membelah jeruk sambal menjadi 2 bagian yang sama besar untuk memperkenalkan pecahan $\frac{1}{2}$ selanjutnya membelah lagi menjadi 4 bagian yang sama sehingga nilai pecahannya menjadi $\frac{1}{4}$ dan seterusnya. 3) Guru menuliskan di papan tulis nilai pecahan yang telah ditemukan dari media realita yang telah di manipulasi (buah jeruk sambal). 4) Setelah itu, masing-masing siswa dibagikan 1 lembar kertas origami untuk menentukan nilai pecahan dari kertas origami tersebut. 5) Siswa dibimbing untuk melipat kertas origami menjadi beberapa bagian lalu mengarsisnya dan mengarsir beberapa bagian tersebut sehingga memiliki nilai pecahan dari kertas origami tersebut. 6) Guru mengawasi kegiatan siswa dalam melipat dan mengarsir kertas origami, serta membantu maupun membimbing siswa yang mengalami kesulitan. 7) Guru membimbing siswa untuk membandingkan jeruk sambal yang dibagi menjadi dua bagian yang sama besar dengan jeruk sambal yang dibagi menjadi empat bagian yang sama besar dari kedua buah jeruk sambal tersebut guru mengadakan tanya jawab dengan siswa bagian jeruk sambal mana yang lebih besar, apakah jeruk sambal yang dibagi dua bagian atau jeruk sambal yang dibagi empat bagian dengan menuliskan simbol lebih besar (>), lebih kecil (<), ataupun sama dengan (=). 8) Guru meminta siswa untuk menuliskan simbol lebih besar (>), lebih kecil (<), ataupun sama dengan (=) di papan tulis dari media realita yang telah dimanipulasi (jeruk sambal). 9) Siswa bersama guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui. 10) Siswa

bersama guru melaksanakan refleksi dan tindak lanjut.

Tahap Akhir

Langkah-langkah yang dilakukan pada Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhir antara lain: (a) Melakukan *Post-Test* di kelas kontrol dan eksperimen; (b) Mengukur dan menilai jawaban siswa berdasarkan pedoman penskoran untuk diberi nilai dari 0 – 100; (c) Menganalisis data *post test* kelas kontrol dan kelas eksperimen, kelas kontrol ($\bar{x} = 75,24$, $s^2 = 112,25$, $SD = 10,59$, $\chi^2_{hitung} (2,881) < \chi^2_{tabel} (7,815)$ maka data *post -test* untuk kelas kontrol berdistribusi normal, Kelas eksperimen ($\bar{x} = 84,79$, $s^2 = 128,41$, $SD = 11,33$, $\chi^2_{hitung} (4,052) < \chi^2_{tabel} (7,815)$ maka data *post -test* untuk kelas eksperimen berdistribusi normal), uji homogenitas varians data *post-test* $F_{hitung} (1,14) < F_{tabel} (1,84)$ maka data *post -test* kedua kelompok dinyatakan homogen (tidak berbeda secara signifikan), uji hipotesis $t_{hitung} (3,511) > t_{tabel} (1,669)$, dengan demikian maka H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil *post -test* siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen; (d) Membuat

kesimpulan dan menyusun laporan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media realita terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana di kelas III Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan. Terdapat 64 orang siswa yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini terdiri dari 33 siswa di kelas III A (kontrol) dan 31 siswa di kelas IV C (eksperimen).

Seluruh siswa di kedua kelas diberikan *post-test* berupa 10 soal essay. Dari sampel tersebut diperoleh data hasil belajar siswa yang meliputi: (1) Hasil belajar siswa di kelas III A (kontrol) dengan menggunakan media gambar pada materi pecahan sederhana; (2) Hasil belajar siswa di kelas III C (eksperimen) dengan menggunakan media realita pada materi pecahan sederhana. Adapun data hasil *post-test* siswa di kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1
Hasil Post-Test Siswa di Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi (f_i)	Nilai Tengah (x_i)	$f_i \cdot x_i$
56-62	5	59	295
63-69	6	66	396
70-76	7	73	511
77-83	9	83	747
84-90	4	87	348
91-96	2	93	186
Jumlah	33	461	2483
Rata-rata	75,24		

Pada Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata di kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata – rata di kelas eksperimen. Hal ini dipengaruhi karena adanya perbedaan perlakuan pada kelas kontrol dan eksperimen.

kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol pembelajaran menggunakan media gambar sedangkan pada kelas eksperimen pembelajaran menggunakan media realita. Sedangkan data hasil *post-test* siswa di kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2
Hasil *Post-Test* Siswa di Kelas Kelas Eksperimen

Nilai	Frekuensi (f_i)	Nilai Tengah (x_i)	$f_i \cdot x_i$
56-63	2	59,5	119
64-71	2	67,5	135
72-79	5	75,5	377,5
80-87	7	83,5	584,5
88-95	10	91,5	915
96-103	5	99,5	497,5
Jumlah	31	477	2628,5
Rata-rata	84,79		

Pada Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata di kelas eksperimen sebesar 84,79 lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata di kelas kontrol sebesar 75,24. Hal ini menunjukkan bahwa siswa di kelas III eksperimen yang menggunakan media realita pada pembelajaran matematika materi

pecahan sederhana lebih banyak siswa yang tuntas (mencapai nilai KKM 70) dari pada jumlah siswa di kelas kontrol yang menggunakan media gambar pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana. Hasil pengolahan nilai *post-test* siswa dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3
Hasil Pengolahan *Post-Test* Siswa

Keterangan	<i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	<i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen
Rata-rata (\bar{x})	75,24	84,79
Standar Deviasi	10,59	11,33
Uji Normalitas (χ^2)	2,881	4,052
<i>Post-Test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen		
Uji Homogenitas (F)	1,14	
Uji Hipotesis (t)	3,511	
Effect Size	0,90	

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post-test* siswa di kelas eksperimen sebesar 84,79 lebih tinggi dari pada rata-rata *post-test* siswa di kelas kontrol sebesar 75,24. Dengan demikian, rata-rata hasil belajar siswa pada materi pecahan sederhana yang dengan menggunakan media realita lebih tinggi dari hasil belajar siswa

pada materi pecahan sederhana yang menggunakan media gambar.

Untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan, maka data pemerolehan rata-rata dan standar deviasi *post-test* dari kedua kelas tersebut dapat dianalisis dengan menggunakan statistik parametrik, dimana data dari setiap variabel yang akan dianalisis berdistribusi normal.

Pemerolehan data uji normalitas dari skor *post-test* di kelas kontrol diperoleh χ^2_{hitung} sebesar 2,881 sedangkan uji normalitas dari skor *post-test* di kelas eksperimen diperoleh χ^2_{hitung} sebesar 4,052 dengan χ^2_{tabel} sebesar 7,815. Karena χ^2_{hitung} (skor *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol $< \chi^2_{tabel}$, maka data pemerolehan *post-test* berdistribusi normal. Karena pemerolehan data *post-test* dari kedua kelas berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan menentukan homogenitas data *post-test* siswa. Dari uji homogenitas data *post-test* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh F_{hitung} sebesar 1,14 dan $F_{tabel} \alpha = 5\%$ (dengan dk pembilang 30 dan dk penyebut 32) sebesar 1,82. Sehingga diperoleh F_{hitung} (1,14) $< F_{tabel}$ (1,82), maka data *post-test* dinyatakan homogen (tidak berbeda secara signifikan). Karena data *post-test* tersebut homogen, maka dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis (uji-t).

Berdasarkan perhitungan uji-t data *post-test* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan rumus *polled varians* dengan uji satu pihak diperoleh t_{hitung} sebesar 3,511 dan t_{tabel} (perhitungan interpolasi untuk $t_{tabel} \alpha = 5\%$ uji satu pihak sehingga diperoleh dk = $33 + 31 - 2 = 62$) sebesar 1,669. Karena t_{hitung} (3,511) $> t_{tabel}$ (1,669), dengan demikian maka H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar *post-test* siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 15 Desember 2016 sampai tanggal 31 Februari 2017 di kelas III A (kontrol) dan kelas III C (eksperimen) SDN 34 Pontianak Selatan. Adapun kelompok siswa di kelas eksperimen menggunakan media realita pada materi pecahan sederhana dan kelompok siswa di kelas kontrol menggunakan media gambar pada materi pecahan sederhana. Penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan pada setiap kelas dengan alokasi waktu 3 x 35 menit.

Pembelajaran di kelas kontrol menggunakan media gambar pada kertas

karton yang kemudian ditempelkan pada papan tulis, sehingga semua siswa dapat memperhatikan gambar di papan tulis dan gambar yang ada pada buku paket siswa. Gambar yang ditempel pada kertas karton tersebut adalah gambar berbentuk persegi panjang yang berarsir., alasan guru menggunakan gambar persegi panjang supaya anak lebih mudah untuk menggambar persegi panjang dibandingkan dengan gambar bentuk yang lain seperti lingkaran, hal ini disesuaikan dengan tingkatan kelas yakni kelas III Sekolah Dasar termasuk pada kelas rendah sehingga membuat peneliti menentukan bentuk persegi panjang yang cocok untuk disajikan dalam pembelajaran di kelas III. Sehingga setelah dilakukan perhitungan rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran pecahan sederhana dengan menggunakan media gambar di kelas III Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan. Pada sub masalah nomor 1, diperoleh hasil belajar siswa sebesar 75,24.

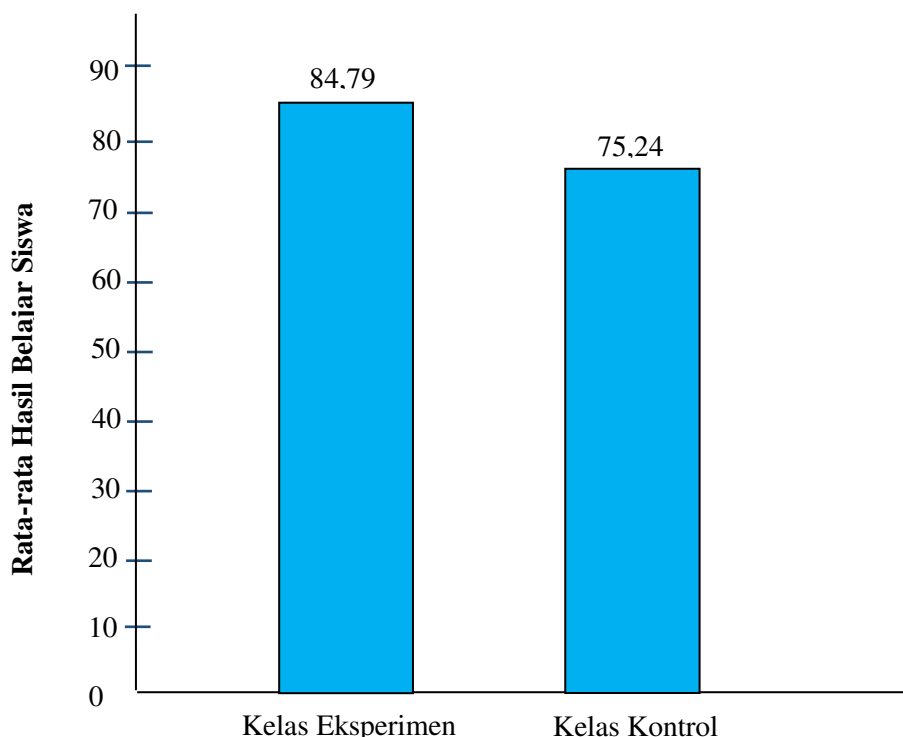
Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media realita berupa jeruk sambal dan kertas origami, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3 – 4 orang setiap kelompok siswa diberikan buah jeruk sambal dan kertas origami, jeruk sambal yang diberikan kepada masing-masing kelompok sudah terbagi menjadi beberapa bagian yang sama besar yakni dibagi menjadi dua bagian sama besar, empat bagian sama besar, dan delapan bagian sama besar yang masing-masing jeruk sambal diikat menggunakan karet agar tampak seperti sebuah jeruk sambal yang utuh serta kertas origami yang masih utuh untuk dimanipulasi oleh siswa. Siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif serta bersemangat dalam proses pembelajaran karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yaitu siswa dengan guru bersama-sama melakukan peragaan dengan menggunakan jeruk sambal dan kertas origami, setiap siswa memanipulasi media realita dalam proses pembelajaran siswa dibimbing memperhatikan jeruk sambal yang dibagi menjadi dua bagian sama besar, empat bagian sama besar, dan delapan bagian sama

besar pada setiap kelompoknya. Pada penggunaan kertas origami siswa dibimbing untuk melipat kertas menjadi beberapa bagian besar kemudian menggaris bekas lipatan dari kertas origami dilanjutkan dengan mengarsir daerah pada kertas origami sesuai dengan nilai pecahan sederhana. Sehingga setelah dilakukan perhitungan rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran pecahan sederhana dengan menggunakan media realita di kelas III Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan. Pada sub masalah nomor 2, diperoleh hasil belajar siswa sebesar 84,79. Dengan demikian, rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media realita lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar .

Berdasarkan data hasil belajar post-test siswa dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada materi pecahan sederhana dengan menggunakan media realita lebih tinggi dari hasil belajar siswa pada materi pecahan sederhana dengan menggunakan media gambar. Perbedaan rata-rata hasil belajar kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 9,55.

Sehingga setelah dilakukan perhitungan uji hipotesis perbedaan dua rata-rata hasil belajar siswa pada materi pecahan sederhana diperoleh t_{hitung} (3,511) dan t_{tabel} (1,669). Karena t_{hitung} (3,511) > t_{tabel} (1,669) dengan demikian maka H_a diterima. Artinya, rata-rata hasil belajar pada materi pecahan sederhana pada kelas kontrol dengan menggunakan media gambar dan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media realita memiliki perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan pengujian hipotesis terhadap perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen membuktikan bahwa pemberian perlakuan yang berbeda pada kedua kelas memberikan pengaruh terhadap perbedaan hasil belajar siswa pada kedua kelas tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara dua rata-rata hasil belajar dengan menggunakan media gambar dan dengan pembelajaran menggunakan media realita pada materi pecahan sederhana. Perbedaan dua rata-rata hasil belajar siswa dikelas kontrol dan di kelas eksperimen dapat dilihat pada grafik 1 berikut.



Grafik 1. Rata-rata Hasil Belajar Siswa di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan Grafik 1 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dua rata-rata hasil belajar siswa, hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Pada kelas eksperimen rata-rata hasil belajar *post-test* siswa sebesar 84,79 dengan menggunakan media realita pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana Sedangkan di kelas kontrol rata-rata hasil belajar *post-test* siswa sebesar 75,24 dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana.

Untuk mengetahui tingginya pengaruh penggunaan media realita pada materi pecahan sederhana terhadap hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus *effect size*. Dari perhitungan *effect size*, diperoleh ES sebesar 0,90 yang tergolong dalam kriteria tinggi. Hal ini disebabkan guru dalam proses pembelajaran dapat lebih mudah dalam menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan media realita (konkret) sehingga guru bersama siswa memperagakan serta mengotak-atik media pembelajaran dalam situasi yang nyata, proses pembelajaran yang demikian tentu menarik bagi siswa karena dengan menggunakan media realita siswa menjadi mudah mengerti tentang materi pembelajaran yang diajarkan, siswa memperoleh pengalaman langsung untuk menemukan nilai pecahan sederhana, serta termotivasi untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Pembelajaran dengan menggunakan media realita memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar siswa karena siswa kelas rendah khususnya kelas III sekolah dasar tingkat pemahamannya masih dalam operasional konkret siswa akan lebih mudah menerima pembelajaran dengan pengalaman langsung atau dengan mengotak-atik media pembelajaran yang konkret sehingga siswa dapat mudah mengerti pembelajaran yang sedang disampaikan oleh guru. Jadi dapat dijelaskan bahwa terdapat pengaruh yang tinggi penggunaan media realita terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran

pecahan sederhana siswa di kelas III SDN 34 Pontianak Selatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil *post-test* siswa, dapat disimpulkan bahwa: (1) Rata-rata hasil belajar siswa kelas III A Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan (Kelas Kontrol) pada materi pecahan sederhana dengan menggunakan media gambar adalah 75,24 dengan standar deviasi 10,59; (2) Rata-rata hasil belajar siswa kelas III C Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan (Kelas Eksperimen) pada materi pecahan sederhana dengan menggunakan media realita adalah 84,79 dengan standar deviasi 11,33; (3) Dari hasil belajar siswa (*post test*) di kelas kontrol dan di kelas eksperimen, terdapat perbedaan skor rata-rata *post test* siswa sebesar 9,55 dan berdasarkan pengujian hipotesis (uji-t) menggunakan t-test *polled varians* diperoleh t_{hitung} data *post test* sebesar 3,511 dengan t_{tabel} untuk uji satu pihak pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan $dk = 62$ setelah dilakukan interpolasi diperoleh t_{tabel} sebesar 1,669, karena $t_{hitung} (3,511) > t_{tabel}$ sebesar (1,669) maka H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil *post test* siswa yang diajar dengan menggunakan media realita (Kelas Eksperimen) dan siswa yang diajar dengan menggunakan media gambar (Kelas Kontrol); (4) Pembelajaran dengan menggunakan media realita memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan sederhana sebesar *effect size* 0,90 dengan kriteria *effect size* yang tergolong tinggi.

Saran

Berdasarkan permasalahan yang peneliti hadapi adapun saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut: (1) Saat sebelum pembelajaran dimulai guru memberikan peringatan diawal pembelajaran atau perjanjian untuk tertib dalam proses pembelajaran serta harus bisa tegas dalam mendidik siswa namun bukan dengan

kekerasan dan diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai; (2) Gunakan waktu seefektif mungkin terutama di kelas eksperimen karena tidak menutup kemungkinan ada kendala-kendala yang akan terjadi; (3) Peneliti menyarankan guru di Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan untuk menggunakan media realita pada pembelajaran matematika khususnya materi pecahan sederhana karena, dengan menggunakan media realita siswa memanipulasi media realita sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung dalam proses pembelajaran matematika, hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Cucu Suhana. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Refika Aditama
- Gatot Muhsetyo, dkk. (2008). *Pembelajaran Matematika di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Nyimas Aisyah, dkk. (2008) *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Kencana.
- Permendiknas RI No.23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan. Online. <https://akhmadsudrajat.files.wordpress.com>. Diakses 25 Maret 2017
- Teha Yanti. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Realita Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Kota*. Pontianak: Universitas Tanjungpura
- Widiyanti. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Realita Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 17 Pontianak Selatan*. Pontianak: Universitas Tanjungpura